

La Intervención Multimedia del Espacio Público: una Dinámica de Flujos Audiovisuales

Hernando Urrutia

Doctor en Media-Arte Digital, Colaborador do CIAC, Profesor de la Universidad Portucalense en las áreas de Multimedia, Arte y Tecnologías Digitales de Video, Artista Multidisciplinar, Curador, Compositor, Realizador. Director y Curador de IMAGE PLAY International Video Art Festival, EXPERIMENTA y TRANSGRESSION art + technology. Comisario de Sonido y Videoarte y Miembro del Jurado de Selección y Premios de LANDSCAPE 2022. Miembro del Comité Científico Internacional y Curador del OVER THE REAL VIDEOART FESTIVAL Italia. Ha recibido 245 reconocimientos y 8 premios. hernandourrutia@upt.pt

Resumen: Este artículo propone discutir la importancia social de la intervención multimedia en el espacio urbano de la ciudad como un proceso de sensibilización, desde la intervención y conexión con los nuevos lenguajes tecnológicos de las artes audiovisuales digitales, a través de la relación directa de la mediación de flujos de la video proyección en el espacio público, con el dinamismo digital de las nuevas narrativas de artefactos audiovisuales computacionales, como una forma de apropiación del espacio público, abriendo nuevas posibilidades en el tejido cultural de la ciudad en conexión con el ciudadano.

Palabras clave: Multimedia, espacio público, video proyección, audiovisual

A Intervenção Multimídia do Espaço Público: uma Dinâmica de Fluxos Audiovisuais

Resumo: Este artigo propõe discutir a importância social da intervenção *multimídia* no espaço urbano da cidade, como um processo de sensibilização, a partir da intervenção e conexão com as novas linguagens tecnológicas das artes digitais audiovisuais. Os fluxos de projeção de vídeo no espaço público, com o dinamismo digital das novas narrativas de artefatos audiovisuais computacionais, estabelecem uma forma de apropriação do espaço público, abrindo novas possibilidades no tecido cultural da cidade, em conexão com o cidadão.

Palavras-chave: multimídia, espaço público, projeção de vídeo, audiovisual.

The Multimedia Intervention of the Public Space: a Dynamic of Audio-Visual Flows

Abstract: This article proposes to discuss the social importance of the multimedia intervention in the urban space of the city, as a process of sensitization, from the intervention and connection with the new technological languages of the audio-visual digital arts. Through the direct relationship of the mediation of video projection flows in the public space, with the digital dynamism of the new narratives of computational audio-visual artefacts, established a form of appropriation of public space, opening new possibilities in the cultural fabric of the city, in a connection to the citizen.

Keywords: Multimedia, public space, video projection, audio-visual.

La cultura visual en el contexto de la intervención multimedia en el espacio público se sitúa como aquella que cuestiona las visualizaciones (la forma de ver) y las imágenes como portadoras de significados o “portadoras de verdades”. La cultura visual, que está presente en la vida cotidiana de todos los individuos que viven en la ciudad, porque está allí en las ciudades, donde el bombardeo de imágenes y el poder tecnológico es enorme. Como afirma Nascimento (2005, p.2) en su formulación, la cultura visual significa que las interpretaciones visuales tienen una cultura y que las imágenes se construyen a partir de un repertorio cultural, forjado en el pasado y en el presente, que fija y difunde formas de comprensión.

Considerando la intervención en el espacio público como una dinámica de flujos audiovisuales, Moreira (2008) plantea la siguiente reflexión en *Ciudades Expuestas: una taxonomía de lo público en arte*:

Lo urbano ofrece la posibilidad que el arte experimente con lenguajes que presuponen una escala mayor y un plano de comunicación más complejo, compuesto por comunidades y paisajes diversos.

En este lenguaje participan múltiples voces con fuerzas imprevistas y conflictos de traducción del discurso, actualizando la antigua idea del arte público basado en lo consensual

Esta noción de la ciudad como un laboratorio vivo abordó el arte de la arquitectura como un dispositivo para construir formas de vida cotidiana y manifestó una capa de incertidumbre, una necesaria apertura subjetiva contra la arrogancia del urbanismo. Así, el arte también asumió la tarea de análisis y construcción de la ciudad. (Moreira, 2008, p.1-2)

Estas formulaciones de Moreira (2008) nos llevan a reflexionar y a ser estimulados sobre el arte público en el espectro dinámico de los flujos audiovisuales, desde la proyección de imágenes, estáticas o en movimiento, como medio de intervención en el espacio urbano, en la medida en que las imágenes se forman en cada experiencia vivida en las particularidades de los lugares.

Así, su estancia en los espacios neutros y blancos de las galerías y los museos, o incluso en las casas de los coleccionistas, que solían tener un modo de vida cómodo, se traslada a los espacios públicos.

Esto nos enfrenta al nuevo paradigma para abordar las cuestiones de investigación de la legibilidad, la visibilidad y la escala en contextos específicos, del espacio público.

La Multimedia y la Media-Arte digital Como Medios de Intervención del Espacio Público

El carácter Multimedia y Media-Arte Digital que hacen parte de los cambios de esta era tecnológica, no pueden estar restringidas al uso instrumental de las tecnologías o de los recursos digitales, entendiendo lo digital como aquel lenguaje que ha sido traducido a una secuencia finita de 0s y 1s. Es decir, materialmente a una secuencia igualmente finita de dispositivos abiertos o cerrados, según lo formula Brea Luis (2002, p. 5). En esta era digital debemos comprender de hecho lo que está ocurriendo en nuestro mundo, las relaciones y perspectivas culturales, políticas y sociales a partir de los avances de las nuevas tecnologías, para realizarlas y ampliarlas con responsabilidad, pertinencia y de forma crítica como dice Lemos (2003). Exponiendo que debemos usar los recursos de la tecnología digital para implementar nuevas posibilidades de desarrollo de las relaciones y perspectivas culturales, políticas y sociales.

La proliferación de estímulos tecnológicos, en los ámbitos sensoriales, y las constantes novedades, aunque dispersas, son una nueva realidad del mundo contemporáneo que debemos asumir.

La expresión de la contemporaneidad está conectada estrechamente a los medios que se dispone en la actualidad, lo que implica una inmersión del mundo digital

en nuestra cultura, especialmente como medio de expresión y comunicación. En este contexto los creadores/artistas utilizan los medios propios de su tiempo como herramienta de creación, producción e implementación en su presentación, en el que el arte digital se torna en el lenguaje utilizado por excelencia por sus creadores, los artistas que van a la vanguardia, buscando estar siempre al frente en sus investigaciones y experimentaciones en la constante búsqueda de nuevas formas de crear, tal como lo expone Giannetti (2006, p. 69).

El arte, como una creación libre de la mente humana, no explica un mundo independiente, sino que reflexiona sobre la experiencia del sujeto en el mundo en el que vive y ofrece diferentes formas de explicar el entorno en el cual el sujeto y la obra están inmersos. (Giannetti, 2006, p. 69).

La era digital permitió el desarrollo de la expresión contemporánea del arte, potenciando las posibilidades dentro de los diferentes medios del arte digital (Media-Arte Digital). Estos nuevos lenguajes que utilizan diversos procesos computarizados además de los diferentes equipos anexos de apoyo, para poner en práctica de una mejor manera, los resultados de creación. Estas propuestas de vanguardia, con una conexión entre arte ciencia y tecnología, son un elemento fundamental en los trabajos artísticos, que son desarrollados y puestos en práctica a partir de la propia tecnología, con la premisa de la inmaterialidad de las obras, como lo expone Marcos (2007).

El arte digital se formó tanto por el desarrollo de la ciencia y la tecnología como por influencias históricas-artísticas. En la primera mitad del siglo XX, varios experimentos explorando dispositivos de tecnología y mecánica para creaciones artísticas. De los artistas, Marcel Duchamp y László Moholy-Nagy, merecen un reconocimiento especial por su trabajo seminal sobre la integración de la interacción y la virtualidad (en el sentido de lo inmaterial) en el arte, ya que exploraron nociones fundamentales que sentaron las bases del arte digital actual. (Marcos, 2007, p. 70)

En la proliferación de los diferentes ámbitos que genera la tecnología surge el Media Arte como una expresión artística contemporánea, que utiliza tecnologías electrónicas y / o digitales en el desarrollo de propuestas estéticas hechas a partir de programas o sistemas, definidas por Giannetti (2006) como parte integral del contexto de la creación artística contemporánea. El término “Media” se utiliza para diferenciarlo de las manifestaciones artísticas que utilizan herramientas distintas de las basadas en tecnologías electrónicas y / o digitales. También se puede definirlo como arte electrónico, que se caracteriza por ser manifestaciones artísticas que utilizan nuevas tecnologías, como la audiovisual, la informática y la telemática, y que presentan sistemas interactivos. Con el avance de las tecnologías y el potencial que ofrecen, estos propician impactos significativos en la producción y expresión de innumerables posibilidades por explorar en las intervenciones audiovisuales en el espacio urbano, como medios que ocupan de forma efímera el espacio público.

Apropiación del Espacio Público

El espacio público también nos sitúa en la creación de la memoria del paisaje urbano y la formulación del evento como apropiación del espacio público para construir una ciudad temporal, hecha de pensamiento crítico y elaboración de mapas personales. Esto posibilita que la ciudad se convierta en una experiencia del momento, de una nueva experiencia en la forma de vivir en ella, entendiendo los artistas como productores de ciudades en instalación, es decir, de partes de la ciudad en de la ciudad en proceso de construcción, de porciones de la ciudad en proceso de nacimiento para cumplir funciones simbólicas oscurecidas por la vida funcional, lo que amplía una nueva forma de evolución del espacio urbano, del espacio público, creando nuevas formas de apropiarse del entorno del hábitat de los ciudadanos que habitan una comunidad, para divulgar nuevas posibilidades al individuo. Esto se propone a la manera de los fundadores del movimiento “Situacionista”¹, expuesto en la publicación *Situacionista: teoria e prática da revolução*. (Internacional Situacionista, 2002). La idea es proponer una inversión de pensamiento: cuando se habla de instalación artística en el espacio urbano, se pensaría en ciudades que se instalan, efímeras y personales, en el espacio urbano vivido diariamente, impulsadas por la provocación del arte.

¹“Situacionistas” El Internacional Situacionista (1957-1972) fue un grupo que utilizó la ciudad como escenario activo, produciendo mapas, maquetas, pinturas, revistas, películas y excursiones por varias ciudades de Europa. Su deseo era “destruir la idea burguesa de felicidad” presente en el mundo hipnotizado por la producción y por el confort, a través de la búsqueda de una psicogeografía del espacio. El Urbanismo Unitario sería formado a partir de y por las construcciones existentes y no era exactamente una doctrina urbanística, sino una crítica al urbanismo: “una técnica de defensa de las condiciones siempre amenazadas de la libertad, en el momento en que los individuos que no más existen como tales construyan libremente su propia historia.” Ver: Andreotti y Costa (1996, p. 118) en la publicación “Ciudades Expuestas: una taxonomía de lo público en arte” Barcelona, España.

Intervención en el Espacio Público

En el caso de la intervención en el espacio público, donde es inevitable revisar las declaraciones sobre el arte público que son también declaraciones sobre el espacio público, si el arte público se interpreta como “arte en lugares públicos”, “arte que crea espacios públicos”, “arte de interés público” o cualquier otra formulación que reúna las palabras “público” y “arte público” con connotaciones democráticas. Estas formulaciones de Deutsche (1992, p. 1) implican “apertura”, “accesibilidad”, “participación”, “inclusión” y “responsabilidad” ante el pueblo.

Machado y André (2012, p. 119, 136) exponen en su publicación “Public Space and Urban Creativity - The Case of the Marais in Paris” que “la innovación socio-territorial de las ciudades contemporáneas se forja en gran medida en sus espacios públicos . . . Es sobre todo allí donde se producen los entornos urbanos creativos”. Este proyecto aborda la creatividad urbana anclada en el espacio público, como recurso simbólico de la identidad local, como lugar de encuentro, debate, confrontación de ideas y prácticas.

Estas formulaciones de Machado y André (2012) permiten observar el derecho del individuo a su propio espacio donde cohabita, su espacio común de encuentro y relación dentro de su comunidad, que le da tener un sentido de pertenencia. Pero ¿hasta qué punto este espacio le pertenece? ¿Qué es privado y qué es público? ¿Hasta dónde llega lo público? y si ¿Lo público es realmente público?, en el sentido de que el ciudadano haga un uso real de él, beneficiándose de lo que es público para todos, son algunas de las preguntas que podemos hacernos fácilmente en nuestras reflexiones sobre la democratización de los espacios, de los individuos como ciudadanos y la ampliación de su pensamiento.

Democratización del Espacio Público

La democracia en la ciudad es un tema de reflexión que se desarrolla y se expone como necesario para los individuos que viven en una ciudad, donde debemos considerar sus necesidades. Hay que pensar en las ciudades, donde las ciudades sean capaces de escuchar el pulso de la vida urbana contemporánea y transformarlas en entidades de democratización del conocimiento de sus ciudadanos, en demostraciones de pensamiento y nuevas formas de abordar la contemporaneidad, basadas en la ciudadanía participativa, volviendo a la democracia y a sus orígenes, base fundamental de la democracia de la verdadera participación democrática.

Prácticas de intervención en el espacio urbano

Las prácticas de intervención del espacio urbano se basan, como dice Deutsche (1992, p. 3), en la idea de que “. . . el espacio público, lejos de ser una entidad preexistente creada para sus usuarios, es ante todo un espacio que surge de la práctica de sus usuarios”.

El espacio público es la marca urbana, es una referencia de cohesión comunitaria, es el protagonista en el tejido urbano y en la vida urbana, el espacio público cumple el papel de encuentro, de visión, de diferencia, de enriquecimiento social.

Con la aparición de la ciudad, el espacio público desempeña un importante papel en las interrelaciones urbanas, políticas y de otro tipo, vinculando a las diferentes instituciones de la esfera social, productiva y otras. Al principio, en las primeras ciudades, se marca una diferencia en su trazado cuando el espacio público está claramente definido en relación con los demás. El mayor valor de la vida urbana se produce en el espacio público, la vida urbana cobra valor fuera, en el espacio de todos, ya sea en la vida cotidiana o en los diferentes rituales, en la vida ociosa, en el desarrollo de la cultura (eventos), en los momentos de ocio o de ansiedad, en definitiva, es el escenario de reconocimiento e interrelaciones que fortalecen la identidad y las diferentes dinámicas sociales de la vida urbana.

El espacio público permitió que la ciudad tuviera otra forma de asumir la propia vida, no como ciudadano en su pura individualidad, sino como individuo sujeto a lo común para varios individuos, lo comunitario, como expone Arendt (1993) en su publicación

La condición humana: “El nacimiento de la ciudad-estado significó que el hombre recibió, además de su vida privada, una especie de segunda vida, su biopolítica”. Ahora cada ciudadano pertenece a dos órdenes de existencia y hay una marcada distinción entre lo que es propio y lo que es comunitario. (Arendt, 1993, p.39)

Contextualización de las Prácticas de Intervención Audiovisual en el Espacio Público

Para contextualizar, se presentan algunos casos de uso del audiovisual y visual sin audio (video digital) como forma de intervención en el espacio urbano, a partir de lo que llaman Urrutia, Pérez, Marcos-Fernandes (2021) Video Digital Único de Exhibición Externa y Abierta: proyección en el espacio público al aire libre, que se refiere a los videos que se proyectan en espacios públicos exteriores, como intervenciones únicas y específicas *in situ*, en el espacio público.

Ejemplo 1

El proyecto de video Proyección Audiovisual de Intervención en el Espacio Público, insertado en el Programa Anual del “Cais do Carvão” 2019, por invitación de la División de Cultura y Turismo del Ayuntamiento de Funchal, en Funchal, Portugal. Donde el proyecto se basó en el uso de conceptos de la División de Cultura y Turismo del Ayuntamiento de Funchal, (mar, carbón, azules), con los que se desarrolló el proyecto “olhAR-TE MAIS ALÉM” (mirARTE MÁS ALLÁ). En alusión a cuando miramos desde el ámbito de la memoria. El proyecto trata de una conexión que existe entre los elementos de la memoria del pasado y la conexión con el presente y el futuro, en la acción de dirigir la mirada hacia el otro y hacia nosotros mismos desde adentro. Es una llamada a la transformación y al cambio de actitud ante el cambio climático.

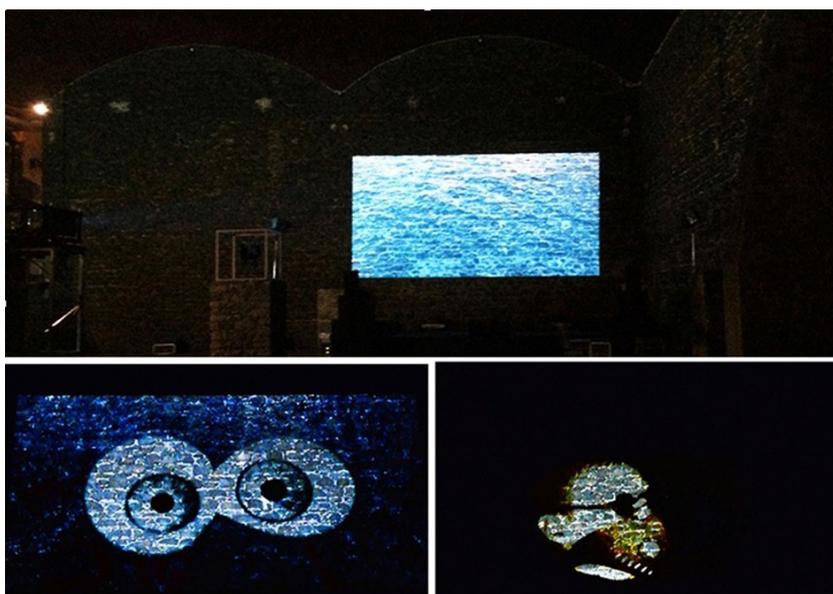


Figura 1

Nota. Imágenes de la intervención audiovisual olhAR-TE MAIS ALÉM, Proyecto de Intervención en el Espacio Público de Proyección Audiovisual, que forma parte de la Programación Anual del CAIS DO CARVÃO de Hernando Urrutia, por invitación de la División de Cultura y Turismo del Ayuntamiento de Funchal, en Funchal, Portugal y que también fue exhibido en Madrid, España en el año 2019.

Ejemplo 2

El proyecto de Intervención Multimedia Audiovisual de intervención audiovisual de mapping e iluminación programada de Led RGB “olhAR-TE MAPEA-MENTO” (2.ª intervención), proyecto itinerante, realizado en el espacio público de las murallas de la Fortaleza de São João Batista do Pico, en el año 2019, apoyado por el T1 BBCalling y compuesto por obras de video arte de Hernando Urrutia, el cual hace parte de la investigación sobre Las Nuevas Narrativas Visuales como Experimentación en Movimiento y su Proyección en el Espacio Público, la cual formula las diferentes posibilidades de la experimentación de la imagen en movimiento como intervención del espacio público. Proyecto de intervención de Hernando Urrutia.

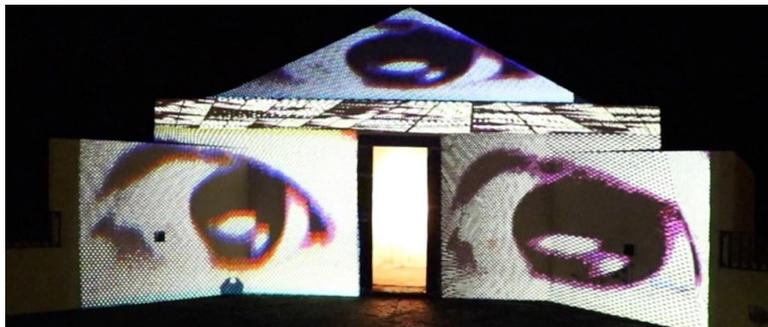


Figura 2

Nota. Imagen de la intervención multimedia audiovisual de mapping e iluminación programada de Led RGB “olhAR-TE MAPEA-MENTO” (2.ª intervención), itinerante. Proyecto de intervención en el espacio público de proyección audiovisual mediante mapping e iluminación programada de Led RGB - cartografía e iluminación programada Led RGB, espacio interior de las murallas de la Fortaleza de São João Batista do Pico, compuesto por obras de video arte de Hernando Urrutia, apoyado por T1 BBCalling, en el 2019, Funchal, Portugal.

Ejemplo 3

El proyecto de video proyección visual de intervención en el espacio público, de arte digital 2D fijo, en video y sin sonido del proyecto “olhAR-TE NA CIDADE” presenta una narrativa visual de arte digital en el espacio urbano (programa de exhibición individual, con una selección de obras de arte digital de Hernando Urrutia), fue ganador del Premio de Creación Artística (Beca) seleccionado en convocatoria abierta en Fractal Funchal Fest 2021, organizado por la Asociación Cultural Suavamarelo y presentado entre el 23 y el 30 de Septiembre de 2021 en Funchal, Portugal. Este proyecto expone nuevas narrativas urbanas en el contexto de la ciudad contemporánea como entidad dinamizadora de los reflejos del ciudadano, a partir de las obras visuales que se proyectarán en el espacio público, ampliando su uso habitual de las fachadas arquitectónicas de la ciudad de Funchal, para llevarlo al espacio natural urbano en los propios árboles de los parques, específicamente los árboles del Parque de Santa Catarina, con un conjunto de imágenes que se presentarán en un bucle constante, abarcando una serie de conceptos y preguntas actuales sobre el futuro del individuo en la ciudad y los diferentes problemas en el desarrollo tecnológico y su interacción con el ciudadano. La conexión entre la tecnología con la creación de las obras en un artefacto y la naturaleza en su intervención desde la proyección, se convierten en un elemento de simbiosis, que es un término de ecología que designa una relación entre dos o más organismos vivos de diferentes especies, en la que ambos tienen ganancias en esta relación, en este caso específico entre la tecnología y la naturaleza.

Es el cuerpo del artefacto inmaterial el que se adapta al espacio de la naturaleza, para formar un único organismo con ella, en una delicada relación simbiótica y simbólica que plantea reflexiones sobre nuestra relación de identidad con la naturaleza y viceversa, en una intervención efímera.



Figura 3

Nota. “olhAR-TE NA CIDADE”, proyecto de Hernando Urrutia, ganador del Premio de Creación Artística (Beca), seleccionado en la 1ª convocatoria abierta de Fractal Funchal Fest 2021, organizado por Suavamarelo - Asociación Cultural, presentado entre el 23 y el 30 de septiembre de 2021, en Funchal, Portugal.

Consideraciones Finales

A partir de las afirmaciones expuestas anteriormente, podemos dilucidar que las intervenciones multimedia del espacio público como una dinámica de flujos audiovisuales permiten reflexiones sobre la creatividad urbana anclada en el espacio público, como un proceso de sensibilización, desde la intervención y conexión con los nuevos lenguajes tecnológicos de las artes digitales audiovisuales como recurso simbólico de la identidad local, como lugar de encuentro, debate, confrontación de ideas y prácticas. Como explican Aquilino Machado e Isabel André (2012, p. 119, 136), “La innovación socio-territorial de las ciudades contemporáneas se forja, en gran medida, en sus espacios públicos . . . Es sobre todo allí donde se producen los entornos urbanos creativos”.

Las formulaciones de Aquilino Machado e Isabel André (2012) permiten ver el derecho del individuo a su propio espacio donde vive, un espacio común de encuentro y relación dentro de su comunidad, que le da un sentido de pertenencia, pero ¿hasta qué punto este espacio le pertenece? Preguntarnos sobre lo que es privado y lo que es público, hasta dónde llega lo público y si lo público es realmente público, en el hecho de que el ciudadano haga un uso real de él, beneficiándose de lo que es público para todos, es una de las preguntas que podemos hacernos fácilmente en nuestras reflexiones sobre la democratización de los espacios, de los individuos como ciudadanos y la ampliación de su pensamiento. De esta manera, los flujos de la proyección visual y audiovisual en el espacio público, con el dinamismo digital de las nuevas narrativas de artefactos audiovisuales computacionales, establecen una forma de apropiación del espacio público, abriendo nuevas posibilidades de relación de conexión del ciudadano con en el tejido cultural de la ciudad.

Agradecimientos

Agradezco a todos los investigadores, creadores de tecnología y multimedia que de una u otra manera han guiado y ampliado mi pensamiento, abriendo caminos para nuevas reflexiones. Mi especial agradecimiento a las entidades que apoyaron los proyectos presentados en este artículo: la División de Cultura y Turismo del Ayuntamiento de Funchal, el T1 BBCalling, el Fractal Funchal Fest y la Asociación Cultural Suavamarelo.

Referencias

- Andreotti, L., & Costa, X. (Eds.). (1996). *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona Actar.
- Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Paidós.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia – Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca.
- Deutsche, R. (1992). Art and space: questions of democracy. *Social Text*, (33), 34-53. <https://doi.org/10.2307/466433>
- Giannetti, C. (2006). *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. C/Arte.
- Internacional Situacionista. (2002). *Situacionista: teoria e prática da revolução*. (F. Wuillaume & L. Vinicius, Trans.). São Paulo: Conrad, 2002.
- Lemos, A. (2003). Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In A. Lemos, & P. Cunha (Orgs.), *Olhares sobre a cibercultura* (pp. 11-23). Sulina.
- Machado, A., & André, I. (2012). Espaço público e criatividade urbana: o caso do Marais em Paris. *Finisterra*, 47(94), 119-136. <https://doi.org/10.18055/Finis2684>
- Marcos, A. F. (2007). Digital art: when artistic and cultural muse merges with computer technology. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 27(5), 70-75. <https://bit.ly/3k7JS2k>

Moreira Marquez, R. (2008). *Ciudades expuestas: una taxonomía de lo público en arte* [Apresentação de trabalho]. X Coloquio Internacional de Geocrítica, Barcelona, España. <https://bit.ly/3X0I1uG>

Nascimento, E. A. (2005). A Cultura Visual no Ensino de Arte Contemporâneo: singularidades no trabalho com as imagens. *Boletim Arte na Escola*, (42), 6-7.

Urrutia, H., Pérez, P., Marcos, A. F. (2021). *Contemporary art as a factor for knowledge generation from video* [Apresentação de trabalho]. ARTECH 2021: 10th International Conference on Digital and Interactive Arts, Aveiro, Portugal. <https://doi.org/10.1145/3483529.3483684>